Manipulação de Sangue

***Manipulação Sanguínea** é a técnica amaldiçoada utilizada por **Choso**, sendo uma técnica do **clã Kamo** que acabou nas mãos de um feto amaldiçoado. Devido a sua constituição física especial, Choso consegue a utilizar de maneira única, criando uma nova vertente do como se controlar o sangue.*

*Esta versão utilizada por Choso só pode ser utilizada por um personagem **com origem Feto Amaldiçoado**, tornando assim o seu personagem com a origem citada. Suas habilidades focam em atacar e se revestir, possibilitando um proficiente combate corpo-a-corpo ou a distância, funcionando muito bem para um lutador que tem como foco combate físico ou um lutador a longa distância.*

Funcionamento Básico

Você se torna capaz de manipular o próprio sangue, moldando-o a sua vontade, seja dentro ou fora do seu corpo. A partir da manipulação, ele serve como material para diversos ataques e usos, assim como alterações corporais.

Devido a constituição peculiar de um feto amaldiçoado, você é capaz de criar sangue a partir da energia, fazendo com que a falta de sangue deixe de ser uma preocupação em seu uso.

Seu próprio sangue é venenoso e nocivo para os outros, você se torna resistente a dano venenoso e pode escolher o causar em ataques que causem dano perfurante ou cortante.

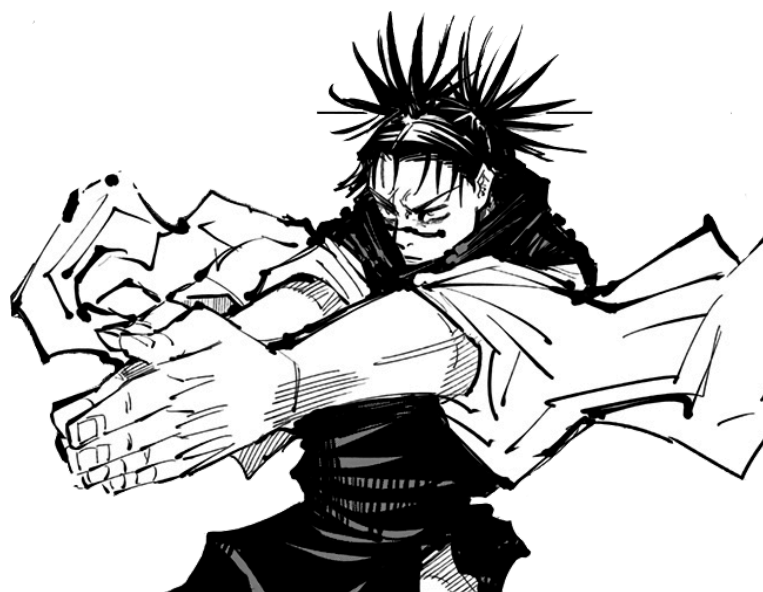
Habilidades de Técnica Nível 0 – Custo: 0 PE

CONVERGÊNCIA ***Habilidade de Técnica Nível 0***

Conjuração: Variável

Duração: Imediata

A convergência é uma das bases da manipulação sanguínea, comprimindo sangue ao máximo possível, para assim torná-lo material para vários usos da técnica. Ao utilizar convergência, você cria orbes concentrados de sangue em um ponto dentro de 3 metros, incluindo em sua própria mão, podendo guardá-lo. A quantidade de orbes de sangue gerados depende da ação utilizada: ao utilizar como uma ação completa,gera 3 orbes; ação comum gera 2 e ação bônus gera 1. Os orbes duram até que sejam dissipados por você ou usados em uma habilidade.Como uma ação livre, você pode manipular os orbes criados,movendo-os para um ponto dentro de 9 metros de você.

Feito por @all_zheimer_1

CONVERSÃO DE SANGUE *Habilidade Passiva de Nível 0*

Ao converter energia amaldiçoada em sangue, o sangramento e a falta de circulação em seu corpo deixam de ser preocupações. Você se torna imune a condição Sangramento e pode somar seu modificador de Constituição em testes de morte

Habilidades de Técnica Nível 1 – Custo: 2 PE

DISPARO DE SANGUE *Habilidade de Técnica Nível 1*

Conjuração: Ação Comum
Alcance: 18 Metros
Alvo: Uma Criatura
Duração: Imediata
Você cria um disparo simples de sangue sem necessidade da convergência. Você realiza uma rolagem de ataque com Pontaria contra uma criatura dentro de 12 metros, causando 3d8 de dano perfurante em um acerto.

Variação de Nível 2: O alcance se torna 24 metros, e o dano 7d8.
Variação de Nível 3: O alcance se torna 30 metros, e o dano 13d8.

RESTRIÇÃO CARMESIN *Habilidade de Técnica Nível 1*

Conjuração: Ação Comum
Alcance: 12 Metros
Alvo: Uma Criatura
Duração: Imediata
Você manipula o sangue e o transforma em laços, com intuito de prender uma criatura. Você forma e dispara uma rede de sangue em uma criatura, a qual deve realizar um TR de Reflexos, em uma falha, ela fica enredada. No começo de todo turno dela, uma criatura afetada pela restrição carmesim pode realizar um teste de Atletismo contra sua CD de técnica para tentar escapar, conseguindo em um sucesso.

PUNHOS SANGRENTOS — ***Habilidade de Técnica Nível 1***

Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Próprio
Alvo: Próprio
Duração: Sustentada (1 PE)
Você reveste seus punhos com sangue, potencializando o seu dano corpo-a- corpo enquanto conseguir renovar o revestimento. Seus ataques desarmados causam 1d10 de dano adicional (critavel). Para cada rodada após a primeira, você deve pagar 1 PE para manter a habilidade ativa.

Variação de Nível 2: O dano adicional se torna 2d8. 1 PE pra sustentar.
Variação de Nível 3: O dano adicional se torna 3d8. 2 PE pra sustentar
Variação de Nível 4: O dano adicional se torna 3d12. 2 PE pra sustentar.
Variação de Nível 5: O dano adicional se torna 4d12. 2 PE pra sustentar.

CORPO LIVRE — ***Habilidade de Técnica Nível 1***

Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Próprio
Alvo: Próprio
Duração: Sustentada (1 PE)
Você utiliza da manipulação do seu sangue para conseguir liberdade em seu corpo, estendendo-o. Ao ativar a habilidade, seu alcance para ações e ataques corpo-a-corpo aumenta em 3 metros. Para cada rodada após a primeira em que a habilidade estiver ativa, você deve pagar 1 PE para a sustentar.

CORREÇÃO DE TRAJETORIA — ***Habilidade Passiva de Nível 1***

Ao controlar o sangue disparado, você consegue corrigir a trajetória de ataques que o utilize. Quando realizar uma rolagem de ataque com uma habilidade de técnica, caso erre, você pode utilizar sua reação para rolar novamente o ataque, ficando com o novo resultado. Seu PE máximo diminui em 2.

VOO CONVERGENTE ***Habilidade Passiva de Nível 1***

Manipulando as orbs de convergência você consegue usá-las para se manter no ar. Enquanto tiver 2 orbs de convergência em campo você ganha 9 metros de deslocamento de voo. Seu PE máximo diminui em 2.

Habilidades de Técnica Nível 2 – Custo: 5 PE

EXORCISMO CORTANTE: DISCO ***Habilidade de Técnica Nível 2***

Conjuração: Ação Comum
Alcance: 18 Metros
Alvo: Uma Criatura
Duração: Imediata
Você cria um disco em rápida rotação a partir do seu sangue, o qual rapidamente voa pelo ar até cortar um alvo. Uma criatura dentro de 18 metros deve realizar um TR de Reflexos, recebendo 6d8, de dano cortante, ou apenas metade em um sucesso. Além disso, a criatura deve realizar um TR de Fortitude, recebendo a condição Sangramento (Fraco) em uma falha, repetindo o teste no começo do turno dela, perdendo 2d6 de vida ou se livrando da condição em um sucesso.

Variação de Nível 3: O alcance se torna 24 metros, o dano 9d8, e o sangramento se torna médio(3d8).
Variação de Nível 4: O alcance se torna 24 metros, o dano 10d10, e o sangramento forte(4d10).
Variação de Nível 5: O alcance se torna 24 metros, o dano 14d12, e a condição sangramento se torna desmembramento.

ENDURECER SANGUE — ***Habilidade de Técnica Nível 2***

Conjuração: Reação
Alcance: Próprio
Alvo: Próprio
Duração: Imediata
Você endurece grandemente o seu sangue em resposta a um golpe, absorvendo o dano dele grandemente. Ao receber um ataque que cause dano físico, você pode usar sua reação para reduzir o dano dele a metade. Após utilizar essa habilidade, você também recebe 5 de redução de danos contra danos físicos até o final da rodada..

SANGUE PERFURANTE — ***Habilidade de Técnica Nível 2***

Conjuração: Ação Comum
Alcance: 18 Metros
Alvo: Uma Criatura
Duração: Imediata
Você utiliza de um orbe de sangue criado com a convergência para o disparar em uma versão ainda mais comprimida, estendendo-se como um projétil perfurante. Você realiza uma rolagem de ataque com Pontaria contra uma criatura dentro de 18 metros, causando 8d8 de dano perfurante caso acerte. Devido a velocidade do projétil, você possui +2 no teste de acerto desta habilidade.

Variação de Nível 3: O dano se torna 15d8 e o bônus de acerto +4.
Variação de Nível 4: O dano se torna 18d10 e o bônus de acerto +6.

Habilidades de Técnica Nível 3 – Custo: 8 PE

ENVENENAR *Habilidade de Técnica Nível 3*

Conjuração: Ação Comum
Alcance: 24 Metros
Alvo: Uma Criatura
Duração: Imediata
Você dispara seu sangue envenenado, que voa em direção ao alvo, burlando suas defesas e o debilitando. O alvo deve realizar um TR de fortitude e em uma falha o mesmo recebe a condição de Exposto por duas rodadas e em uma falha, ignora a condição.

SUPERNOVA *Habilidade de Técnica Nível 3*

Conjuração: Ação Comum
Área: 4,5 Metros
Alvo: Três Orbes de Sangue
Duração: Imediata
Pré requisito: Ter 3 orbes de sangue em campo
Você causa a detonação de múltiplos orbes de sangue, os quais disparam para todas as direções, afetando uma área esférica de 4,5 metros a partir dos orbes. Após a detonação, toda criatura dentro da área de um orbe deve realizar um TR de Reflexos, recebendo 2d12 de dano perfurante, ou apenas metade em um sucesso, para cada orbe, numa quantidade máxima de orbes igual ao nível da habilidade.

Variação de Nível 4: O alcance se torna um raio esférico de 6 metros, e o dano 3d10 por orbe.
Variação de Nível 5: O alcance se torna um raio esférico de 6 metros, e o dano 3d12 por orbe.

FLECHAS DE SANGUE ***Habilidade de Técnica Nível 3***

Conjuração: Ação Comum
Área: 9 Metros cone
Duração: Imediata
Você cria diversos projéteis de sangue em formato de flecha e os dispara em um Cone de 9 metros a sua frente. Toda criatura no alcance deve realizar um TR de Reflexos, recebendo 3d12 de dano em uma falha, ou metade disso em um sucesso, além disso, caso ele falhe ele também recebe a condição envenenado por 2 rodadas.

Variação de Nível 4: O dano se torna 9d10, a condição dura por 3 rodadas.

FLUXO DAS ESCAMAS VERMELHAS ***Habilidade de Técnica Nível 3***

Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Próprio
Alvo: Próprio
Duração: Sustentada (2 PE)
Você aumenta a temperatura, batimentos e quantidade de células sanguíneas no seu corpo para impulsionar suas capacidades físicas. Ao ativar essa habilidade, os seus valores de Força e Destreza aumentam em 2, e você recebe +2 em rolagens de Reflexos e Ataque. Para cada turno após o primeiro, em que a habilidade estiver ativa, você deve pagar 2 pontos de energia para a manter sustentada, encerrando-se caso você não pague. Você também pode a encerrar como uma ação livre, dentro do seu turno.

Variação de Nível 4: Os valores de atributo se tornam, +2 em Força e +4 em Destreza, e os bônus de rolagem se tornam +4.

Habilidades de Técnica Nível 4 – Custo: 12 PE

CLONAGEM DE SANGUE ***Habilidade de Técnica Nível 4***

Conjuração: Ação Completa
Você se divide em dois, criando uma réplica sua inteiramente moldada por sangue. Ao Criar o clone, ele possui metade dos seus pontos de vida máximos e uma quantidade de pontos de energia igual ao que você gastou para o criar, com mínimo igual ao custo da habilidade. Dentro do combate, o clone possui sua própria rolagem de iniciativa, agindo de maneira separada de você, o clone possui uma ação comum ou bônus e uma reação. O clone pode usar suas habilidades de técnica. O clone é imune a danos na alma, mas possui vulnerabilidade a dano necrótico, só se pode criar um clone por vez.

Variação de Nível 5: *O clone passa a ter uma ação comum, uma ação bônus e uma reação.*

Feito por @all_zheimer_1

NATUREZA VENENOSA — ***Habilidade Passiva de Nível 4***

Seu sangue por si só já é venenoso, dificultando os inimigos a resistirem as suas técnicas. Sua CD de técnica aumenta em +4. Seu PE máximo diminui em 8.

METEORITO DE SANGUE — ***Habilidade de Técnica Nível 4***

Conjuração: Ação Comum
Alcance: 6 Metros
Alvo: Uma Criatura
Duração: Imediata
Você endurece uma orbe de sangue na forma de uma pequena pedra super condensada e dura, disparando-a contra uma criatura dentro de 6 metros. A criatura alvo deve realizar um TR de Fortitude, recebendo 10d10 de dano perfurante, ou apenas metade em um sucesso. Uma criatura que falhe no teste também recebe uma Ferida Interna, de acordo com a tabela de consequências extremas da página 283 do Livro Básico; a ferida interna tem a base da sua CD a CD do usuário ao invés de 15.

EXORCISMO CORTANTE: CORRENTENZA — ***Habilidade de Técnica Nível 4***

Conjuração: Ação Comum
Duração: Imediata
Você manipula o seu sangue em várias linhas cortantes, criando uma correnteza de letalidade. A correnteza se estende por uma linha de 18 metros, com 3 metros de largura, a partir de você. Toda criatura dentro da linha deve realizar um TR de Reflexos, recebendo 14d10 de dano cortante, ou apenas metade em um sucesso.

Variação de Nível 5: O alcance se torna 21 metros, e o dano 15d12, ter seus pontos de vida zerado por essa habilidade causa morte Instantânea, ignorando os portões da morte.

Habilidades de Técnica Nível 5 – Custo: 20 PE

CONVERGÊNCIA ABSOLUTA ***Habilidade de Técnica Nível 5***

Conjuração: Ação Completa
Alcance: 30 Metros
Alvo: Uma Criatura
Duração: Imediata
Você cria uma enorme esfera de convergência, a diminuindo e condensando lentamente até que se torne uma pequena esfera, a disparando em direção ao alvo. A criatura alvo deve realizar um TR de Reflexos, recebendo 10d12 de dano perfurante, no caso de uma falha o metade realiza um TR de fortitude e em uma falha o mesmo recebe as condições de Sangramento Extremo e Ferida Interna da página 283 do Livro Básico; a ferida interna tem a base da sua CD a CD do usuário ao invés de 15.

MAR DE SANGUE ***Habilidade de Técnica Nível 5***

Conjuração: Ação Comum
Área: 18 Metros esférico
Duração: Imedia
Você inunda todo o local com seu sangue e o modifica, tornando-o extremamente Ácido e letal. Toda uma área esférica de 18 metros apartar de você e inundada com sangue Ácido, todas as criaturas nesse raio devem realizar um TR de Fortitude, recebendo 7d12 de dano Ácido em uma falha, ou metade disso em um sucesso, além disso, caso a criatura tenha falhado, ela recebe a condição Fragilizado por 3 rodadas. Toda a área da habilidade se torna terreno difícil e causa 2d6 de dano Ácido em toda criatura que iniciar o seu turno nela.

Técnica Máxima – Custo: 25 PE

TÉCNICA MÁXIMA: REI DAS ASAS ***Técnica Máxima***

Conjuração: Ação Completa
Alcance: Próprio
Alvo: Próprio
Duração: Imediata
Você aumenta as células do seu sangue o fortificando, aumentando suas capacidades físicas, alem disso você expande asas de sangue nas suas costas, que o protege e amplifica suas técnicas. Até o final da cena você recebe 10 de RD geral (exceto alma), 7 de CA, +2 pontos de atributo em FOR e DES e +4 em CON, +5 na CD em suas habilidades de técnicas e +2 dados de dano em todas as habilidades de Técnica. No final da cena quando os efeitos da técnica acabarem você recebe 3 pontos de exaustão e as condições Exposto e Fragilizado que são perdidas após um descanso longo, representando o desgaste que você recebe após usar a

Técnica Máxima.

Feito por @all_zheimer_1

Habilidades de Técnica Adicionais

LIBERAÇÃO MÁXIMA: SANGUE PERFURANTE — ***Habilidade de Técnica Nível 4***

Conjuração: Ação Comum
Alcance: 18 Metros
Alvo: Uma Criatura
Duração: Imediata
Comprimindo ao máximo a convergência, o sangue perfurante dispara numa velocidade ainda maior. Você realiza uma rolagem de ataque com Pontaria contra uma criatura dentro de 18 metros, causando 20d10 de dano perfurante caso acerte. Devido a velocidade do projétil, você possui +10 no teste de acerto desta habilidade.

LIBERAÇÃO MÁXIMA: CORRENTENZA — ***Habilidade de Técnica Nível 5***

Conjuração: Ação Comum
Duração Imediata
A correnteza se estende por uma linha de 21 metros, com 3 metros de largura, a partir de você. Toda criatura dentro da linha deve realizar um TR de Reflexos com a CD aumentada em 5, recebendo 20d12 de dano cortante, ou apenas metade em um sucesso, ter seus pontos de vida zerado por essa habilidade causa morte Instantânea, ignorando os portões da morte.

FLUXO DAS ESCAMAS VERMELHAS: EMPILHAR — ***Habilidade de Técnica Nível 4***

Conjuração: Ação Bônus
Alcance: Próprio
Alvo: Próprio
Duração Sustentada (2 PE)
Você utiliza do máximo de energia possível para impulsionar o seu corpo, os valores de atributo se tornam, +2 em Força e +4 em Destreza, e os bônus de rolagem se tornam +4 em Reflexos e +10 em Ataques.

A homebrew acaba aqui.
por enquanto